GRAW 2_PC_Manual_FR.qxd 31/05/07 15:03 Page 3

SOMMAIRE

0 Commandes par défaut 4

1 Démarrage 5
1.1 Installation 5

2 Menu principal 5
2.1 Profil 6
2.2 Campagne 6
2.3 Options 7

3 Jouer 8
3.1 Contrôler le personnage 8
3.2 Combattre 9
3.3 ATH 9
3.4 Cross-Com 11
3.5 Carte tactique 13

4 Avancer dans la campagne 14
4.1 Préparer votre escouade 14
4.2 Objectifs 15
4.3 Finir la mission 15
4.4 Sauvegarder et charger 15

5 Multijoueur 16
5.1 Se connecter à GameSpy ou jouer en réseau local 16
5.2 Rejoindre une partie 16
5.3 Créer une partie 17
5.4 Mode Recon vs Assaut 17
5.5 Mode coop 17
5.6 Mode Coop OGR 18
5.7 Modes classiques 19
5.8 Compétitions en ligne 19
5.9 Créer un serveur dédié 19

Support technique 20
Garantie 20

0101101010101000
1010001010111000

GRAW 2_PC_Manual_FR.qxd 31/05/07 15:03 Page 4

0 COMMANDES PAR DÉFAUT

Commandes AZERTY par défaut

Se déplacer :

Avancer	Z
Reculer	S
Pas de côté à gauche	Q
Pas de côté à droite	D
Regarder/Viser	Souris
Coup d'œil à gauche	A
Coup d'œil à droite	E
Posture haute	V
Posture basse	C
Se coucher	Ctrl gauche
Courir	Maj. gauche
Basculer en vision nocturne	N
Action/Utiliser	X

Menus

Accéder au menu	Échap
Chargement rapide	L
Sauvegarde rapide	K

Combattre

Liste des armes	F (maintenir)
Tirer/Lancer une grenade	Bouton gauche de la souris
Recharger	R
Régler cadence de tir	W
Zoom	Bouton droit de la souris
Marquer l'ennemi	Pointer le curseur de la souris (maintenir)

Communication

Sélectionner un Ghost/une unité d'appui	Faire rouler la molette de la souris
Sélectionner un Ghost/une unité d'appui (alternative)	2/3/...
Ouvrir la Vue embarquée Cross-Com V2.0	G
Sélectionner l'équipe entière	1
Ouvrir la fenêtre des ordres	Cliquer avec la molette de la souris
Sélectionner un ordre	Faire rouler la molette de la souris
Confirmer un ordre	Cliquer avec la molette de la souris
Ouvrir la carte tactique	Tab
Exécuter un ordre	F5
Exécuter tous les ordres	F6

Commandes spécifiques au multijoueur

Retirer le marquage d'un allié (Assaut)	Cliquer avec la molette de la souris
Niveau supérieur	H
Chat général	T
Chat équipe	Y
Envoyer un message	Entrée
Afficher les statistiques	Tab
Afficher/masquer mini-carte	.
Zoom mini-carte	J

Carte tactique

Haut	Z
Bas	S
Gauche	Q
Droite	D
Zoom +	E
Zoom -	A
Sélectionner Ghost	molette de la souris

1 DÉMARRAGE

1.1 Installation

Insérez le ou les disques du jeu dans votre lecteur. Le menu d'exécution automatique devrait s'afficher. Cliquez sur le bouton "Installer" depuis le menu d'exécution automatique puis suivez les instructions de la procédure d'installation.
Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton "Jouer" du menu d'exécution automatique ou double-cliquez sur le raccourci pour lancer le jeu.

2 MENU PRINCIPAL

Lorsque le chargement du jeu sera effectué, le menu de jeu vous proposera les options suivantes :

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Campagne : accéder à la page de campagne, où vous pourrez créer une nouvelle campagne solo ou continuer une campagne précédemment sauvegardée.

Mode multijoueur : accéder aux modes multijoueur.

Options : configurer les paramètres du jeu, vidéo, audio ainsi que les commandes.

Crédits : lancer les crédits du jeu.

Profil : ce bouton vous permet de modifier le profil actuel. Cliquez sur PAR DÉFAUT pour modifier votre profil actuel par défaut.

Quitter : quitter le jeu pour retourner sous Windows.

0101101010101000
1010001010111000

2.1 Profil

Un profil s'apparente à un dossier dans lequel sont sauvegardés votre progression et vos paramètres de jeu favoris. Vous pouvez disposer de plusieurs profils associés chacun à un style de jeu différent. Vous pouvez par exemple disposer d'un profil aux commandes adaptées au jeu multijoueur et d'un autre plutôt consacré aux campagnes solo.

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Cliquez sur le bouton profil de la page principale pour accéder à l'écran de profil. Vous pourrez alors modifier le profil actuel ou en créer un nouveau.

2.2 Campagne

La campagne solo vous permet de vivre les missions des Ghosts à la frontière américano-mexicaine et leur combat pour préserver le territoire américain d'une attaque rebelle. Elle se décline en une succession de missions reliées les unes aux autres par une trame principale. Il vous faut accomplir une mission avant de pouvoir passer à la suivante. L'écran de campagne vous propose les options suivantes :

Nouvelle campagne : recommencer une campagne du début.

Jouer mission : reprendre au début l'une des missions que vous avez déjà accomplies.

Continuer : reprendre rapidement la campagne là où vous l'aviez laissée.

Charger partie : charger une partie précédemment sauvegardée.

2.3 Options

L'écran des options se divise en quatre catégories accessibles d'un simple clic sur les onglets en haut de page.

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

2.3.1 Jeu

Cette fenêtre permet de définir les paramètres de jeu, ainsi que de configurer les commandes et l'interface.

Depuis cet écran, vous pouvez également modifier le niveau de difficulté du jeu. Le niveau de difficulté normal est le mieux adapté aux joueurs de niveau moyen.

2.3.2 Commandes

Cette fenêtre permet de configurer les commandes du jeu. Cinq sous-options sont à votre disposition.

Déplacement : reconfigurer les commandes utilisées pour déplacer votre personnage.

Combat : modifier les commandes affectées aux armes et à leur utilisation.

Tactique : modifier les commandes de l'équipe et des unités d'appui.

Multi : modifier les commandes réservées aux parties multijoueur.

Divers : autres paramètres.

2.3.3 Vidéo

Le programme déterminera la configuration optimale pour votre système dès la première utilisation du jeu. Vous pouvez toutefois la modifier et opter pour une qualité graphique autre (assurez-vous que votre ordinateur est capable de prendre en charge des paramètres vidéo de qualité supérieure).
Les utilisateurs avancés peuvent cliquer sur le bouton "Avancé" pour personnaliser les paramètres vidéo plus en détail.

2.3.4 Audio

La fenêtre d'options audio vous permet de régler le volume général du jeu, ainsi que de définir l'accélération matérielle/logicielle selon le type de matériel installé.

Les utilisateurs avancés peuvent cliquer sur Paramètres avancés pour configurer plus avant les options de volume.

0101101010101010000
1010001010111000

3 JOUER

Cette section décrit les commandes et options générales utilisées en modes solo et multijoueur.

3.1 Contrôler le personnage

3.1.1 Les déplacements

Déplacez votre personnage à l'aide des touches "Avancer" (**Z** par défaut) et "Reculer" (**S** par défaut). Exécutez un pas de côté à l'aide des touches "Pas de côté à gauche" (**Q** par défaut) et "Pas de côté à droite" (**D** par défaut).

Par défaut, votre personnage évolue avec prudence, un mode de déplacement adapté à une vigilance constante. Vous pouvez cependant courir en maintenant la touche Courir enfoncée (**Maj. gauche** par défaut).

3.1.2 Postures

Durant la partie, vous devrez souvent vous poster à couvert des éléments de votre environnement. Utilisez les touches "Posture basse" (**C** par défaut) et "Posture haute" (**V** par défaut) pour alterner entre les postures debout, accroupi ou couché. Vous pouvez aussi utiliser la commande "Se coucher" (**Ctrl gauche** par défaut) pour vous jeter à plat ventre.

3.1.3 Contrôler les angles morts

Lorsque vous abordez l'angle d'un bâtiment, vous pouvez jeter un coup d'œil de chaque côté et tirer depuis cette position (**A / E** par défaut). Vos coéquipiers et vos ennemis utiliseront également cette technique.

3.1.4 Les mouvements tactiques

Ces mouvements vous permettent de plonger à couvert plus rapidement en pleine course. Si vous appuyez sur la touche "Changer posture" (**Barre d'espace** par défaut) lorsque vous courez, vous effectuerez une glissade pour vous accroupir. En appuyant sur la touche "Se coucher" (**Ctrl gauche** par défaut) lorsque vous courez, vous exécuterez un plongeon.

3.1.5 Mode Recon : passer inaperçu

L'approche en mode Recon accroît vos chances de survie. Évoluez lentement ou restez à couvert pour limiter votre exposition. Bien entendu, pensez à progresser à revers de l'ennemi pour éviter d'être repéré. Reportez-vous aux rubriques consacrées du manuel pour apprendre comment passer votre escouade en mode Recon.

3.1.6 L'insertion en zone de combat

Chaque mission débute par une phase d'insertion menée depuis un TT (Transporteur de Troupes) ou un hélicoptère (Blackhawk ou Little Bird). Il vous suffit de patienter jusqu'à votre arrivée en zone d'insertion.

3.2 Combattre

3.2.1 Viser et faire feu

Sur le champ de bataille, votre arme est votre meilleur atout. Déplacez votre souris pour viser les cibles et utilisez la touche "Tirer" (**bouton gauche de la souris par défaut**) pour faire feu.

La plupart des armes vous permettent de zoomer ou d'utiliser une lunette de visée, que vous pourrez activer/désactiver à l'aide de la touche "Zoom" (**bouton droit de la souris par défaut**).

3.2.2 Sélection des armes

Vous pouvez transporter jusqu'à quatre armes. Utilisez la touche "Liste des armes" (**F** par défaut) pour ouvrir le menu de sélection des armes et choisissez-en une nouvelle à l'aide de la molette de souris.

Les lance-grenades montés sur fusils d'assaut figurent dans la liste à des emplacements spécifiques et sont donc considérés comme des armes à part.

3.2.3 Dispersion

La dispersion détermine le degré de précision de vos tirs. Le cercle autour de votre réticule de visée illustre votre niveau de précision. Courir ou déplacer la souris brusquement accroît la dispersion. C'est évidemment l'inverse lorsque vous restez immobile ou déplacez la souris lentement. La cadence de tir automatique accroît également la dispersion (voir le paragraphe suivant).

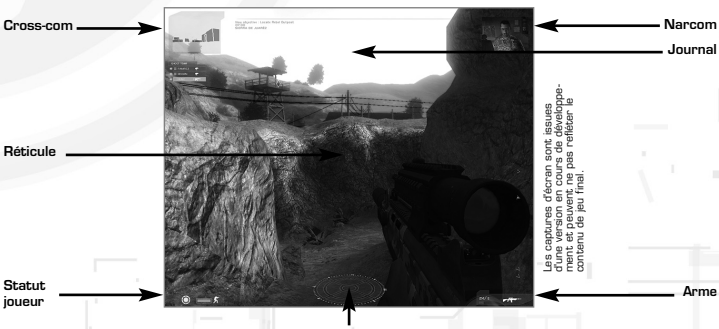
3.2.4 Contrôle des munitions : les modes de tir et le rechargement

Votre arsenal est limité et vous devrez économiser vos munitions. Vous pouvez utiliser la touche "Régler cadence de tir" (**W** par défaut) pour modifier la cadence de tir de votre arme, et mieux contrôler votre arme (le coup par coup offre une meilleure précision, au détriment de la puissance de feu).

Utilisez l'action Recharger (**R** par défaut), pour retirer le chargeur actuel et en charger un nouveau.

3.3 ATH

L'ATH, ou Affichage Tête Haute, désigne votre interface nouvelle génération. L'ATH est extrêmement utile et accentue le réalisme du champ de bataille.



0101101010101000
1010001010111000

3.3.1 Narcom
Cette fenêtre transmet les communications vidéo de votre commandement et diffuse les événements survenus sur l'intégralité du champ de bataille. C'est depuis cette interface que vos objectifs vous sont exposés.

3.3.2 Journal
Cette fenêtre, utilisée avec le Narcom, permet de baliser des informations contextuelles et de récapituler vos objectifs.

3.3.3 Statut
Cette fenêtre affiche votre statut actuel : blessures éventuelles et posture actuelle.

3.3.4 Indicateur d'Origine des Tirs
Cette interface fait office de boussole et d'indicateur de menace. Les zones en orange sur le disque indiquent la direction globale des tirs ennemis.

3.3.5 Statut des armes
Cette fenêtre indique l'arme dont vous êtes actuellement équipé, sa cadence de tir, le nombre de cartouches restantes dans le magasin ainsi que le nombre de chargeurs restants.

3.3.6 Réticule
Cette petite interface facilite votre visée et détermine le niveau de dispersion de votre arme (la déviation potentielle des balles autour de la zone d'impact prévue).

3.3.7 Fenêtres contextuelles
En cours de jeu, et plus particulièrement pendant le didacticiel, des informations apparaîtront à l'écran. Certaines de ces informations sont contextuelles et s'affichent lorsque vous abordez une zone spécifique.

Explosifs : vous aurez peut-être à poser du C4 ou des bombes IEM. Repérez la zone où placer votre charge (un symbole marquera l'emplacement), rapprochez-vous-en jusqu'à ce qu'une fenêtre contextuelle s'ouvre et vous indique d'appuyer sur la touche "Action" (**X** par défaut) pour poser l'explosif.

Armes fixes : une fenêtre contextuelle s'ouvre lorsque vous approchez d'un poste d'arme fixe. Appuyez sur la touche Action pour l'utiliser. Appuyez de nouveau sur la touche Action pour cesser de l'utiliser.

Ravitaillement : une fenêtre contextuelle s'ouvre lorsque vous approchez d'un M.U.L.E (ou d'un camion à munitions en mode Recon vs Assaut multijoueur). Appuyez sur la touche Action pour ouvrir le menu d'équipement et vous ravitailler.

Détonation des explosifs : lors de certaines missions en mode Recon vs Assaut multijoueur, des fenêtres contextuelles s'afficheront parfois pour vous indiquer d'appuyer sur une touche, et ainsi déclencher la détonation des explosifs que vous avez posés.

Zone d'insertion/extraction : une fenêtre contextuelle s'ouvre lorsque vous êtes à bord ou à proximité d'un véhicule. Elle vous indique d'appuyer sur la touche Action pour entrer ou sortir du véhicule.

3.4 Cross-Com

Il s'agit de la dernière interface de votre ATH et sans aucun doute de la plus importante, puisqu'elle vous permet d'interagir avec vos hommes. Elle est divisée en trois parties.

3.4.1 Liste des unités d'appui

La liste des unités d'appui vous renseigne sur votre équipe et son statut, ainsi que celui de toutes les unités d'appui supplémentaires qui vous seront adjointes durant la partie, qu'elles soient proches ou éloignées : drones, blindés, appuis aériens, etc.

Utilisez la molette de la souris pour parcourir la liste. Sélectionnez une unité puis donnez-lui des ordres (voir ci-dessous).

3.4.2 Transmissions vidéo

Lorsque vos Ghosts ou drones sont sélectionnés, une fenêtre vous permet d'accéder à leur visuel et de voir depuis leur perspective. Ce visuel au rendu réaliste vous tiendra informé des déplacements de vos coéquipiers et rendra compte des combats dans lesquels ils sont engagés. Lorsqu'une unité est identifiée, les INFOS TACTIQUES, aussi appelées MARQUEURS, apparaissent sous forme de losanges sur votre Cross-Com. Les alliés sont automatiquement signalés en bleu. Les ennemis s'affichent en rouge lorsque vous les mettez en joue ou qu'un allié les repère. Ce système permet d'établir une communication optimale entre les Ghosts et constitue un atout tactique de premier ordre.

Vous pouvez agrandir le visuel de la Cross-Com en appuyant sur la touche "Vue embarquée" (**G** par défaut). Appuyez ensuite sur "Retour" pour repasser en mode normal. Vous pouvez toujours donner des ordres en mode Vue embarquée (voir paragraphe ci-dessous).

3.4.3 Donner des ordres : menu Cross-Com

Une fois une unité sélectionnée, utilisez le menu Cross-Com (**bouton central de la souris**) pour lui transmettre vos ordres. Un menu vous proposera les actions suivantes. Cliquez sur le bouton central de la souris pour confirmer les ordres sélectionnés.

- Vous pouvez utiliser des raccourcis pour sélectionner les unités (**2** = Ghost n°1, **3** = Ghost n°2, etc. par défaut).
- Lorsque vous sélectionnez une unité, l'ordre MOUVEMENT est sélectionné par défaut. Appuyez une nouvelle fois pour désigner la position à atteindre.
- En mode Vue embarquée, l'ordre est automatiquement adressé à l'unité actuellement sélectionnée.

0101101010101000
1010001010111000

Mouvement : validez votre ordre pour que l'unité rejoigne la position voulue.

Attaque : visez grossièrement dans la direction de la cible voulue et ordonnez à l'unité de la neutraliser. Sauf contre-ordre, l'unité poursuivra l'assaut jusqu'à destruction de la cible.

Couverture : En mode Assaut, les Ghosts délivreront un tir de suppression sur la zone cible jusqu'à épuiser un chargeur, immobilisant ainsi l'ennemi. En mode Recon, vos hommes surveilleront la zone désignée et abattront toute cible dans leur ligne de mire. Dans cette optique, pensez à équiper vos Ghosts de silencieux pour garantir le succès de l'opération.

Stop : annuler l'ordre actuel et retourner au mode par défaut.

Annuler : fermer le menu sans donner d'ordre.

Utiliser : utiliser un poste d'arme lourde.

Recon : ordonner à l'unité sélectionnée de passer en mode Recon.

Assaut : ordonner à l'unité sélectionnée de passer en mode Assaut (voir le paragraphe suivant à propos des Règles d'engagement).

Chaque type d'unité dispose de capacités propres : certaines actions citées sont réservées à des unités spécifiques. Par exemple, l'option Attaque ne sera pas disponible pour un drone et les unités d'appui lourd comme les blindés ne pourront se déplacer qu'en suivant un itinéraire déterminé.

3.4.4 Ordres de groupe/coéquipier unique

Les Ghosts sont votre meilleur appui sur le terrain. C'est pourquoi vous disposez d'un contrôle étendu sur leurs actions. Une fois l'équipe sélectionnée dans la liste des unités, vous pouvez donner un ordre de groupe aux Ghosts. Vous bénéficiez ainsi d'une plus grande réactivité (touche **1** par défaut).

En revanche, si vous sélectionnez vos Ghosts individuellement, vous pourrez leur donner des ordres plus précis, les déployer sur le champ de bataille et élaborer des stratégies plus approfondies.

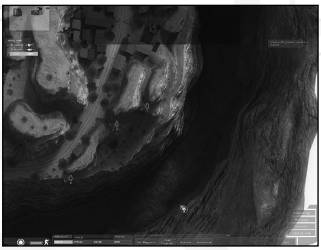
3.4.5 Règles d'engagement : Mode Recon / Assaut

Mode Recon : basculer un coéquipier (ou toute l'équipe) en mode Recon modifie son comportement sur le terrain. Les Ghosts se déplaceront discrètement, rechercheront des positions à couvert et n'attaqueront jamais l'ennemi, à moins d'être pris pour cibles. S'ils sont contraints d'agir, ils utiliseront une arme munie d'un silencieux dans la mesure du possible (n'oubliez pas d'équiper vos hommes de silencieux si vous optez pour ce mode). Cette tactique vous permet de vous faufiler au travers des lignes ennemies et de positionner vos coéquipiers pour un assaut dévastateur.

Mode Assaut : dans ce mode, les Ghosts attaqueront tous ceux qui se dresseront sur leur passage et se déplaceront aussi rapidement que possible. Prenez garde, vos hommes évolueront à découvert si vous le leur ordonnez. C'est la tactique idéale pour une attaque éclair. Équipez vos hommes d'armes lourdes.

3.5 Carte tactique

TACTICAL INSIGHT



Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu du jeu final.

Utilisez la touche de raccourci dédiée (**Tab** par défaut) pour afficher cette interface. La carte tactique peut être utilisée en même temps que la Cross-Com. Elle offre une vue aérienne du champ de bataille. Là où la Cross-Com vous permet d'adresser des ordres rapides aux unités proches, la carte tactique est idéale pour planifier vos mouvements à l'avance et au-delà de votre champ de vision.

Vos objectifs actuels figurent également en haut à droite de l'écran de la carte tactique.

Enfin, les unités ennemies apparaissent sur la carte tactique avant même d'entrer dans votre champ de vision.

3.5.1 Ordres

TACTICAL INSIGHT

Faites un clic gauche sur la liste des unités d'appui, puis sur l'un des ordres figurant au bas de l'écran (n'oubliez pas que MOUVEMENT est l'ordre par défaut). Enfin, cliquez gauche sur la carte. L'ordre s'affiche sous forme d'icône. L'ordre est reçu mais reste encore à exécuter. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur "Exécuter" pour mettre votre ordre en application. Cliquez sur Stop pour annuler l'ordre donné.

Vous trouverez deux menus identiques : l'un pour donner des ordres en mode Assaut, et l'autre pour donner des ordres en mode Recon.

3.5.2 Commandes avancées

L'un des avantages certains de la carte tactique est qu'elle permet également d'enchaîner des ordres en exécutant des clics gauche consécutifs. Pour annuler la dernière chaîne d'ordres, faites un clic gauche ou cliquez sur le bouton "Supprimer". Vous pouvez également alterner entre les ordres de type Recon et les ordres de type Assaut. Lorsque vous appuyez sur "Exécuter", l'unité s'acquitte des ordres les uns après les autres.

Il est possible de planifier plusieurs ordres à la fois. Vous pouvez par exemple donner des ordres individuels à plusieurs Ghosts puis ordonner leur exécution simultanée à l'aide du bouton "Exécuter tout".

0101101010101000
1010001010111000

3.5.3 Points de passage

Si vous peinez à vous repérer dans l'environnement 3D, ouvrez l'affichage Aperçu de la carte tactique et cliquez sur le bouton Point de passage, puis à l'emplacement où vous souhaitez disposer un point de passage sur la carte. Il apparaîtra ensuite sur votre ATH pour indiquer la direction à suivre.

4 AVANCER DANS LA CAMPAGNE

4.1 Préparer votre escouade

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Dès la première mission, vous pourrez choisir votre équipement et celui de vos coéquipiers.

4.1.1 Équipement par défaut

Un équipement par défaut adapté à la situation vous sera proposé pour chaque mission. Vous pouvez le modifier si vous le souhaitez. Appuyer sur "Par défaut" annulera les changements opérés à l'équipement recommandé.

Votre équipement se décline en quatre catégories : une arme principale que vous utiliserez le plus souvent, une arme secondaire qui vous permettra de varier votre style de jeu, une arme de poing pour les urgences et un élément supplémentaire (des grenades par exemple).

Si l'équipement par défaut comprend un lance-roquettes ZEUS, il se peut qu'il soit un atout important pour la mission à venir : mieux vaut donc le conserver.

4.1.2 Gestion de l'inventaire

Si vous modifiez les paramètres, gardez en tête que chaque pièce d'équipement occupe de la place. Il vous faudra peut-être trancher entre plusieurs options.

Les points, sous la fenêtre des armes, illustrent l'encombrement de votre inventaire. Atteindre la capacité maximale ne vous pénalise pas, de même que voyager léger ne vous donne aucun avantage.

4.1.3 Modifications

La liste des modifications possibles s'affichent sous l'arme sélectionnée. Pour les sélectionner ou annuler votre choix, il vous suffit de cliquer dessus. En règle générale, les modifications rendent les armes plus encombrantes.

Certaines modifications sont incompatibles entre elles : par exemple, le lance-grenades n'est pas compatible avec une poignée avant.

4.1.4 Coéquipiers

Vous pouvez aussi sélectionner l'équipement de vos coéquipiers en cliquant sur leur nom. Souvenez-vous que les armes spécialisées ne sont accessibles qu'aux Ghosts formés à leur utilisation. Scott Mitchell (votre personnage) est familiarisé au maniement de toutes les armes : cette restriction ne s'applique donc pas à lui.

4.1.5 Insertions

Dans certaines missions, différents points d'insertion sont disponibles. Faites votre choix durant le briefing.

4.2 Objectifs

Vos objectifs de mission sont affichés sur la carte tactique, qu'ils soient déjà remplis ou en cours d'accomplissement.

4.3 Finir la mission

4.3.1 Victoire ou défaite

Vous remportez la victoire une fois tous vos objectifs accomplis. La mission se soldera par un échec si vous êtes neutralisé, ou si vous échouez à remplir l'un de vos objectifs (si un VIP placé sous votre protection est tué, par exemple). Vos Ghosts ne mourront jamais sur le champ de bataille, mais ils peuvent être blessés et mis hors de combat. Il vous faudra alors poursuivre la mission sans eux. Des équipes de récupération se chargeront de leur évacuation. Il vous sera impossible de déployer les Ghosts blessés dans la mission suivante pour cause de convalescence.

4.3.2 Débriefing et mission suivante

Une fois la mission accomplie, un récapitulatif de vos faits d'armes et de vos statistiques s'affichera. Cliquez pour passer à la mission suivante.

4.4 Sauvegarder et charger

Utilisez la touche "Sauvegarder" (**K** par défaut) hors situation de combat. Si vous êtes sous le feu, le QG ne pourra pas enregistrer votre position. Appuyez sur la touche "Charger" (**L** par défaut), pour charger rapidement la dernière position sauvegardée. Si vous tombez au combat, vous pouvez également recharger cette position depuis le menu de chargement. Vous pouvez avoir jusqu'à trois sauvegardes rapides en même temps. Si vous dépassez ce nombre, la sauvegarde la plus ancienne sera effacée à chaque nouvelle sauvegarde rapide. L'avancement de votre mission est également sauvegardé automatiquement lorsque vous remplissez des objectifs importants ou atteignez des emplacements clé.

0101101010101000
1010001010111000

5 MULTIJOUEUR

Le menu multijoueur propose deux types de partie : les parties en réseau local et les parties en ligne via GameSpy. Cliquez sur le bouton "Multijoueur" pour accéder aux options de jeu multijoueur.

5.1 Se connecter à GameSpy ou jouer en réseau local

Pour commencer, vous devrez choisir entre vous connecter à GameSpy pour jouer en ligne et jouer en réseau local (LAN).

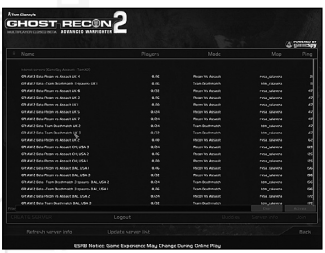
5.1.1 GameSpy

Si c'est la première fois que vous créez un compte GameSpy pour ce jeu, cliquez sur le bouton "Créer un compte" depuis le panneau de connexion. Saisissez ensuite les informations requises pour la création du compte. Enfin, cliquez à nouveau sur "Créer un compte".

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

5.2 Rejoindre une partie

Une fois à l'accueil multijoueur, vous aurez accès à la liste des serveurs locaux ou en ligne, selon le choix que vous avez opéré au menu précédent. Choisissez un serveur puis cliquez sur le bouton "Rejoindre" pour y accéder.



Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Vous pouvez également utiliser la liste d'amis pour trouver vos amis en ligne plus rapidement. Ajoutez vos amis à votre liste pour pouvoir les retrouver à l'avenir.

5.3 Créer une partie

Si vous souhaitez créer un serveur et une partie, cliquez sur le bouton "Créer serveur". Depuis l'écran de configuration du serveur, sélectionnez un mode de jeu et définissez les paramètres voulus.

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Vous pourrez sauvegarder votre configuration préférée pour une utilisation ultérieure à l'aide de l'interface située en haut à droite de l'écran.

Une fois vos paramètres définis, cliquez sur le bouton "Créer".

5.4 Mode Recon vs Assaut

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Conçu pour encore approfondir votre expérience du multijoueur, le mode Recon vs Assaut est un mode de jeu inédit mettant aux prises une escouade de Ghosts (Recon) et une équipe de rebelles (Assaut).

Pour remporter la partie, les Ghosts doivent faire sauter trois lance-missiles protégés par l'équipe rebelle. Les rebelles sont victorieux s'ils réussissent à éliminer tous les Ghosts.

Les Ghosts :

Ils ne peuvent réapparaître qu'une fois un lance-missiles détruit. Un joueur hors de combat ne pourra aider son équipe qu'en marquant les rebelles grâce à sa caméra embarquée.

Marquer les cibles permet aux Ghosts de communiquer la position des ennemis qu'ils repèrent à leurs alliés (visez la cible pour la marquer). Pour limiter leur exposition, les Ghosts doivent tous utiliser des silencieux et progresser furtivement vers leur objectif. Une classe particulière des Ghosts, l'éclaireur, est spécialisée dans le marquage et utilise un détecteur de pulsations cardiaques, qui fonctionne même au travers des murs.

0101101010101010000
1010001010111000

Les rebelles :
Ils sont dotés d'une puissance de feu impressionnante et peuvent réapparaître une fois neutralisés. Leur mission consiste à débusquer et abattre les Ghosts tout en protégeant les lance-missiles. Ils disposent d'une classe spéciale, le brouilleur, capable d'identifier les cibles marquées et de les débarrasser du signal.

Points d'expérience :
Tous les joueurs engrangent des points d'expérience qui leur permettent de déverrouiller des pièces d'équipement plus puissantes.
Ils peuvent ainsi changer leurs armes, les améliorer ou les recharger à l'aide de drones MULE (pour les Ghosts) et de camions à munitions (pour les rebelles).
Vous serez récompensé par un bonus de points d'expérience si vous venez en aide à un coéquipier : jouez en équipe pour vous assurer la victoire !

Temps de mission :
Les Ghosts disposent d'un temps limité pour détruire chaque lance-missiles. En d'autres termes, chaque lance-missiles détruit rallonge le temps imparti aux Ghosts pour accomplir leur mission. Les joueurs changeront de camp à l'issue de chaque mission. Ne vous déconnectez pas ou vous perdrez vos points d'expérience.

5.5 Mode coop

Les captures d'écran sont issues d'une version en cours de développement et peuvent ne pas refléter le contenu de jeu final.

Lorsqu'une partie en mode coop est créée, le joueur hôte incarnera Mitchell et sera chef d'escouade. Les joueurs peuvent rejoindre la partie durant le briefing de mission, ou être remplacés par des Ghosts contrôlés par l'IA et qui suivront le joueur hôte. Mais attention, si le joueur hôte est neutralisé, la partie ne se poursuit que s'il reste connecté. Vous pouvez configurer votre serveur de sorte que la réapparition soit autorisée. Ainsi, le joueur hôte pourra reprendre la partie s'il est mis hors combat.
Le mode coop se déroule sur les cartes de la campagne solo et vous permet de revivre votre expérience solo avec vos amis.

5.6 Mode Coop OGR

Ce mode coop vous permet de jouer des missions spécifiques dans une version simplifiée du jeu, en hommage au jeu Ghost Recon premier du nom. Vous n'aurez pas accès à certaines technologies évoluées comme l'interface Cross-Com, ainsi qu'aux unités d'appui. Le joueur peut réapparaître jusqu'à ce que les objectifs de mission aient été accomplis et que le point d'extraction ait été atteint.

5.7 Modes classiques

Deathmatch : bataille classique où chacun lutte pour sa survie.

Deathmatch par équipes : bataille classique opposant deux équipes.

Hamburger Hill : chaque équipe doit s'efforcer de contrôler une zone au centre de la carte. Contrôler la colline attribue des points à votre équipe lorsque aucun ennemi n'est présent dans la zone.

Siège : les Ghosts doivent défendre une position contre des attaques mexicaines.

- Les assaillants gagnent s'ils parviennent à prendre la zone et à la contrôler plus de 5 secondes.
- Les défenseurs l'emportent s'ils parviennent à garder le contrôle de la zone jusqu'à la fin du temps imparti.

5.8 – Compétitions en ligne

Vous pouvez participer aux compétitions en ligne de GRAW 2 sur www.gamespy.com, grâce à Arena.

Les compétitions officielles acceptent les modes Recon vs Assaut et Deathmatch par équipes pour les joueurs solo, auxquels s'ajoute une compétition de type clan en RvsA.

Arena vous permet également de créer vos propres compétitions et de vous joindre aux compétitions conçues par les autres joueurs.

L'inscription à GameSpy est une option directement accessible depuis l'accueil multijoueur de GRAW 2. Connectez-vous et jouez !

5.9 Créer un serveur dédié

Un serveur dédié fonctionne en continu sur un ordinateur indépendant des joueurs et offre une meilleure stabilité. Il est possible de créer un serveur dédié sur un ordinateur (même si ses performances sont inférieures à la configuration minimale requise), et d'y héberger des parties de clan pour vous et vos amis ! Tout d'abord, configurez votre serveur et vos cartes comme si vous étiez sur le point de créer un serveur LAN, puis sauvegardez la configuration de votre serveur. Ensuite, quittez le jeu et lancez l'application du serveur dédié : votre serveur est opérationnel !

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 includes a TeamSpeak two weeks trial offer with Speakeasy. TeamSpeak software enables gamers to Voice-Chat (up to 5 gamers per round included in the free offer). TeamSpeak software is not required to run Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2.

Teamspeak's speakeasy service trial offer only lasts for 14 days from installation. After this limit, please contact Gamesdaemons directly for further information on their product:

GameDaemons
877.323.6667 (US)
1.214.981.1943 (International)
billing@gamedaemons.net <mailto:billing@gamedaemons.net>

SUPPORT TECHNIQUE

Site Internet

www.support.ubi.com

- **Guide de dépannage :** « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- **FAQ** (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- **Posez vos questions** à nos techniciens
- **Messagerie technique personnelle.**
- Les **dernières mises à jour** (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34€/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables certain in-game objects (eg advertising) to be temporarily uploaded to your pc and replaced in-game while connected online. As part of that process, no personally identifiable information about you is collected and only select non-personally identifiable information is temporarily logged. No logged information is used to determine any personally identifiable information about you.
For full details see http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm.
© 2007 Massive Incorporated. All rights reserved."

BINK VIDEO

USES BINK VIDEO. COPYRIGHT
© 1997-2007 BY RAD GAME TOOLS, INC.

POWERED BY gamespy

THIS PRODUCT CONTAINS SOFTWARE TECHNOLOGY LICENSED FROM GAMESPY INDUSTRIES, INC. © 1999-2007 GAMESPY INDUSTRIES, INC. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

0101101010101010000
1010001010111000